Los Arquetipos y el Viaje del Héroe, aplicados a la creación de historias (firma invitada)

Por Hidalga Erenas (firma invitada) *

En este artículo voy a tratar sobre algo de lo que todo el mundo habla, pero no todo el mundo conoce, o no, al menos, en profundidad. Me refiero a los **Arquetipos y el Viaje del Héroe**. La idea es explicar cómo funcionan y cómo los podemos usar en nuestras historias, pero en ningún momento se va a entrar a explicar un listado de Arquetipos o estadios del viaje, ya que esa información se puede conseguir, además de en libros (consultar bibliografía recomendada), fácilmente consultando Internet.

Lo aquí expuesto se ha basado, principalmente, en "El Viaje del Escritor: El cine, el guión y las estructuras míticas para escritores" de **Christopher Vogler**, un conocido manual para escritores relacionado con los estudios sobre Mitología y Psicología comenzados por **Carl Gustav Jung** y continuados por **Joseph Campbell**.

Así pues, lo que dio pie a este libro nada tiene que ver con un manual para escritores. Pero el hecho es que el conocimiento que albergan dichos estudios puede ayudarnos como creadores de historias. Y Vogler pensó esto mismo, hace ya unos cuántos años, cuando escribió una breve guía, no para la venta sino como consulta para analizar los puntos fuertes y débiles de los guiones de Hollywood. Pero ya antes que él, el propio **George Lucas** hizo uso de estas ideas para desarrollar su famosa saga de "La Guerra de las Galaxias".

Quisiera apuntar que los Arquetipos y el Viaje del Héroe pueden ayudarnos a desarrollar y/o analizar cualquier historia, sea del género que sea, en cualquier formato (cine, novela, cómic, etc.), y no solamente taquillazos "Hollywoodienses". Éste es uno de los puntos que mucha gente, tanto defensores como detractores, no ha comprendido.

Seguir

Seguir “LA SOLUCIÓN ELEGANTE”

Recibe cada nueva publicación en tu buzón de correo electrónico.

Únete a otros 2.009 seguidores

Introduce tu dirección de corr

Suscríbeme

Ofrecido por WordPress.com

Los Arquetipos

Comenzaré por los Arquetipos, definiéndolos primero: son imágenes simbólicas comunes en la psique humana. Y, aunque un arquetipo puede ser cualquier cosa, como la lucha de la oscuridad contra la luz, o el bien contra el mal, Vogler se centra sobretodo en los Arquetipos relacionados con los personajes.

Algunos ejemplos de diferentes Arquetipos bien conocidos:

Artefactos:

Objetos de poder que permiten a los portadores hacer cosas asombrosas.

Pueden ser las clásicas varitas mágicas, como la de Harry Potter, bastones como el de Saruman y hasta aparatos futuristas como el “desneuralizador” de “Hombres de Negro”.

Lugares:

El Axis Mundi, que uneel mundo terrenal con un mundo ultraterrenal.

Desde el árbol de meditación del Buda, hasta la planta de las habichuelas mágicas, pasando por la Torre que sube Goku para llegar al palacio de Dios, el Héroe, a través del Axis Mundi y tras un esfuerzo físico o mental, llega a un lugar más allá de lo conocido, sea de forma tangible o intangible.

Personas:

El embaucador, personaje que siempre se sale con la suya tomándole el pelo a los demás, haciendo lo impensable, o incluso sin saber cómo.

Estos *tricksters* (anglicismo muy usado para nombrar el arquetipo del embaucador) no necesitan presentación. Pasemos a clarificar algunos puntos sobre los Arquetipos (tanto relacionados con personajes como no) :

1 – Los Arquetipos no son estáticos. Esto significa que un personaje, lugar, u objeto, puede comenzar representando a un arquetipo y a lo largo de la historia, cambiar a otro. E incluso puede representar a varios Arquetipos diferentes a la vez. Un caso típico de cambio de arquetipo es el del enemigo que, tras ser derrotado, pasa a ser un aliado, y un caso habitual de varios Arquetipos a la vez, en el mismo personaje, es el del héroe de la historia que también es un embaucador.

El profesor Cavan comienza siendo un guardián del umbral que no quiere colaborar con los protagonistas, pero tras comprobar, con sus propios ojos, que la amenaza es real, se vuelve un aliado

El profesor Cavan de "El Día de la Bestia" (interpretado por Armando de Razza).

imprescindible para la historia.

2 – Los Arquetipos son transferibles, o lo que es lo mismo, un mismo arquetipo puede ser representado en nuestra historia por diferentes personajes, objetos, lugares, etc.

Yoda y Obi Wan (intepretado por Alec Guiness) de la saga de "La Guerra de las Galaxias".

En la famosa epopeya espacial, el arquetipo del Mentor comienza desempeñándolo Obi Wan, y cuando éste fallece, el arquetipo pasa a ser representado por Yoda. Pero incluso estando Obi Wan muerto, su espíritu complementa las funciones del Mentor que lleva a cabo Yoda.

3 – Los Arquetipos son duales, es decir, no son obligatoriamente de signo positivo (bueno) o negativo (malo). Antes hemos hablado del Mentor, un personaje que hace de maestro y guía para el protagonista. Bien, nosotros podríamos crear un Mentor que hiciera su trabajo en el sentido negativo, ya fuera por los errores de éste (con consecuencias cómicas para nuestra historia), ya fuera porque el Mentor en cuestión es también un enemigo y busca entorpecer el objetivo del Héroe. Ni qué decir tiene que ese signo no es fijo, por lo que un arquetipo puede empezar siendo positivo y cambiar a negativo, y viceversa, tantas veces como necesite una historia.

4 – Los Arquetipos no tienen una aspecto establecido fijo. Si bien, es cierto muchos Arquetipos los asociamos fácilmente a unas apariencias antes que a otras, pero esto suele ser una cuestión más cultural que psicológica. E incluso cuando la imagen a la que se asocia un arquetipo está relacionada con una apariencia otorgada por el inconsciente colectivo

(nuevamente me remito al Mentor, representado usualmente como un anciano sabio), puede ser mostrado con cualquier otra apariencia, siempre y cuando el arquetipo desempeñe su función correctamente dentro de la trama.

El niño (Spencer Breslin y Bruce Willis).

"El niño" interpretado por **Breslin** hace las funciones del Mentor, con la misión de hacer que el personaje de **Willis** deje de ser un amargado hombre de negocios y vuelva a ser feliz, como cuando era pequeño.

5 – Los Arquetipos no deberían ser evidentes. Y esto es una cuestión muy importante, pero si seguís los puntos anteriormente expuestos, no tendréis problemas con este asunto.

En el cine comercial actual ha habido un redescubrimiento de los Arquetipos, y es usual ver películas en las que es excesivamente obvio ver qué arquetipo desempeña cada personaje. Y sin querer entrar o salir en la controversia, esto es cómo tratar a la audiencia de estúpidos, además de revelar un pobre trabajo de creación de personajes. Aún y así, podemos ser un poco más evidentes con ciertos personajes secundarios, o con algunos géneros que parecen aceptar mejor esta obviedad, como puede ser la Fantasía o la Ciencia-Ficción más aventureras, las parodias y similares. En cualquier caso, siempre es mejor que, además de envolver a nuestros personajes en un arquetipo, les otorguemos una profundidad, evitando de esta forma que acaben siendo meros clichés. Y hasta aquí, los puntos a tener en cuenta a la hora de abordar los Arquetipos en nuestras creaciones literarias.

El Viaje del Héroe o Monomito

Ahora, pasemos a tratar el Viaje del Héroe, también llamado Monomito, que según Joseph Campbell es un patrón básico que se puede hallar en una gran cantidad de narraciones de diferentes culturas, a lo largo de la historia de la humanidad. Y este patrón fue desglosado por el propio Campbell en 12 estadios (divididos a su vez en otros pasajes menores y variantes), que no se van a exponer aquí, ya que no es la función de éste artículo. En todo caso, también se puede encontrar información al respecto, tanto en libros como en la red.

De forma similar a los Arquetipos, hay unos cuántos puntos relacionados con el Monomito que se deben tener en cuenta a la hora de crear nuestras historias. Veamos cuáles son:

1 – Hay 12 estadios sí, pero no es ni obligatorio ni necesario usarlos todos en una sola historia. De hecho, a menos que estemos escribiendo una saga épica de varios libros o películas, rápidamente veremos que es prácticamente imposible meter todos esos pasajes en menos de dos horas de película, salvo que construyamos escenas excesivamente simples. De hecho, en muchas películas sólo se despliegan 3 ó 4 estadios del Viaje.

2 – Cada estadio puede ser una historia completa en sí misma, si se desarrolla en profundidad. Pero esto no significa que todos los pasajes que usemos en nuestras historias tengan que desarrollarse en profundidad, pues cada estadio debe cumplir su función concreta dentro de la trama.

"Karate Kid" (Ralph Macchio y Pat Morita en la imagen). un ícono del cine de los 80, se centra principalmente en el encuentro con el Mentor.

Y esto puede dar pie a que uno de los estadios dure prácticamente la mitad de la historia, como puede ser el encuentro con el Mentor, mientras que otros estadios tengan una duración muy corta.

En definitiva: Los estadios ni tienen una duración establecida, ni tienen que durar todos lo mismo.

3 – Igual que sucede con los Arquetipos, **cada estadio del Viaje del Héroe puede repetirse a lo largo de una historia tantas veces como necesitemos**. Es más, hay varios estadios que suelen usarse de forma reiterada en las historias, como el cruce del umbral, o el estadio de pruebas y retos (que, de hecho, ha dado mucho juego para todo tipo de películas de entretenimiento). De todas formas, no repitáis los estadios en vuestras historias porque sean los que suelen repetirse, repetidlos sólo si lo necesitáis. Jugad con esta regla, podéis repetir pasajes que no se repitan con asiduidad en otras historias (como puede ser la muerte y resurrección del Héroe, que quizás

parece poco habitual, pero tampoco sería el primer Héroe que muere y resucita en más de una ocasión a lo largo de sus andanzas).

"The Matrix Reloaded" (Keanu Reeves y Gloria Foster en la imagen).

En "Matrix" el primer encuentro con el Oráculo es el más marcado, por ser el primero, pero no es el único, pues Neo consulta a esta figura arquetípica de Mentora, varias veces más a lo largo de la trilogía.

4 – Vogler nos explica los estadios del Viaje del Héroe en el mismo orden que los desglosa Campbell, pero eso es sólo una sugerencia. Es cierto que este sería el orden cronológico que encontraríamos en muchas tramas, pero eso, nuevamente, no implica que tengáis que estructurar vuestras creaciones literarias siguiendo esta disposición. **Hay muchas historias, tanto clásicas como actuales, que rompen este orden,** y no por ello dejan de tener lógica.

5 – Los estadios no tienen una resolución establecida, es decir, pueden acabar de forma positiva o de forma negativa. De este modo, podéis conducir vuestras tramas por un camino u otro. Este punto se puede combinar perfectamente con los puntos 3 y 4, pues si el Héroe falla en un estadio, quizás tenga que repetirlo nuevamente, más adelante, para poder avanzar, haciendo así que se repitan ciertos pasajes y rompiendo, de esta forma, el orden clásico del Viaje del Héroe.

En la trilogía de "Regreso al Futuro" (en relación con los puntos 3, 4 y 5 sobre el Monomito), Doc Emmet Brown (C. Lloyd) fallece al principio de la primera película, aunque el personaje vuelve a aparecer vivo poco después debido a que Marty McFly (M. J. Fox) viaja al pasado.

Como suele ser habitual, la resurrección del Héroe (en este caso Mentor compaginado con sus propios momentos de protagonismo heroico), ocurre al final.

"Regreso al Futuro" (Michael J. Fox y Christopher Lloyd en la imagen).

Pero en cambio, en la tercera entrega, el mismo personaje aparece como víctima de asesinato en el lejano Oeste (a través de una lápida hallada en los años 50), pero nunca llegamos a ver el proceso de resurrección de Doc porque Marty le sustituye en el duelo que tenía que llevarle a la tumba, quedando igualmente resuelto dicho pasaje porque Marty evita morir a manos de Bufford "Perro Rabioso" Tannen (Thomas F. Wilson).

Así que tenemos que el estadio de la Muerte y Resurrección del Héroe se ha repetido, pero la segunda vez se ha desplazado, comenzando con un personaje y pasando a otro (debido, entre otras cosas, a las libertades que tiene trabajar con una historia sobre viajes en el tiempo) y se ha solucionado sin necesidad de devolver a la vida a ninguno de los dos personajes implicados.

6 – Por último, nuevamente igual que con los Arquetipos, **el aspecto externo de cada estadio del Viaje no es fijo.** Hay ciertos pasajes asociados a una serie de cuestiones estéticas, pero es algo normalmente vinculado a asuntos más culturales que del inconsciente colectivo. Por lo tanto, cualquier estadio puede ser representado con cualquier apariencia, y el estadio en cuestión funcionará si cumple su función dentro de la historia en la que se cuenta.

Sobrenatural (serie).

El Infierno no es un estadio del Viaje del Héroe, pero sí es un lugar arquetípico bien conocido por todos, al que asociamos una ambientación y una estética muy concretas que provienen del inconsciente colectivo, con ríos de lava y demonios monstruosos de piel rojiza. Pero en la serie "Sobrenatural" han decidido

ser originales y han hecho que el Infierno sea, simplemente y llanamente, una larga cola de espera interminable en el típico pasillo gris, aséptico y agobiante de una oficina del estado. A pesar de estar tan alejado del aspecto típico del Infierno, cumple su función, porque realmente es un lugar en el que ninguno de nosotros querría pasar la Eternidad.

Y, de esta forma, concluimos los puntos relacionados con el Viaje del Héroe, o Monomito.

Ahora, como anexo, me gustaría completar algo más la información relacionada aquí vertida:

1 – Si os fijáis, **hay muchísimas opciones para construir una historia usando el Viaje del Héroe y los Arquetipos**. Probablemente las combinaciones sean infinitas. El error pensar que esto es una receta sencilla para construir buenas historias rápidamente.

2 – **El uso de los Arquetipos es bueno para crear personajes secundarios y comprender el papel que éstos juegan en nuestra historia**, más aún si escogemos que el peso de la misma recaiga en la trama. Pero también es útil para construir o analizar personajes principales, siempre que tengamos en cuenta que los Arquetipos no son lo único que debemos usar si queremos desarrollar protagonistas profundos y consistentes. Para crear personajes realmente multidimensionales, es mucho mejor desarrollarlos usando otras herramientas tales como el Eneagrama, los tipos psicológicos o crear detalladas biografías de los personajes más relevantes (tanto si esas biografías van a aparecer en la historia como si no).

3 – **El punto anterior es aplicable también a la estructura de nuestras tramas y a la creación de las secuencias**: Primero construid vuestras historias sin pensar en el Monomito, elaborándolas alrededor de vuestra idea principal, con coherencia, haciendo que cada acción tomada por un personaje conlleve una consecuencia. Luego, una vez terminada, o en avanzado desarrollo, si tenéis dudas o estáis bloqueados, consultad los Arquetipos y el Viaje del Héroe para ayudaros a salir del bloqueo o a corregir posibles cuestiones problemáticas halladas en la trama o los personajes.

4 – Aunque los Arquetipos y el Viaje del Héroes pueden ser útiles como punto de partida para desarrollar ciertas ideas, siempre **es preferible usarlos más como consulta de nuestras creaciones que como herramienta de creación**.

5 – Resumiendo: Si queréis crear historias que, aún siguiendo una serie de patrones universales, sean originales, orgánicas y complejas, **haced que los Arquetipos y el Viaje del Héroe se adapten a vuestras creaciones, no al revés**.

Y, antes de terminar, me gustaría compartir con vosotros **tres consejos que pueden seros de utilidad a la hora de tener en cuenta las ideas expuestas en manuales de guión, talleres de creación literaria e incluso artículos como éste:**

1 – Cuantas más herramientas conozcáis, más opciones tendréis para escoger a la hora de crear vuestras historias.

2 – No apliquéis de forma inflexible los consejos que se os den. Tampoco intentéis simplificarlos a la mínima expresión.

3 – **Probadlo todo, pero quedáos sólo con lo que funcione para vosotros.** Ahora sí, esto ha sido todo, que no es poco. Espero que este artículo os pueda servir a la hora de crear, analizar y mejorar vuestras creaciones literarias.

Hidalga Erenas, 2013

Bibliografía recomendada:

- "El Héroe de las Mil Caras: Psicoanálisis del Mito" de Joseph Campbell (ed. Fondo de Cultura Económica de España S.L. 1992)

- "El Hombre y sus Símbolos" por Carl Gustav Jung (ed. Paidós Iberica, 1995) – "Diccionario de Símbolos" por Jean C. Cooper (ed. Gustavo Gili, 2000)

*** [Hidalga Erenas dice sí mismo…]**

Hidalga Erenas (Barcelona, 1981) es un ávido lector de manuales de guión, libros de psicoanálisis, mitología, ensayos de ciencias y libros de ocultismo, entre otros, que busca la clave secreta para escribir la historia perfecta, esa que dé pie a una película que recaude miles de millones de dólares y que consiga poner de acuerdo a crítica y público diciendo que la obra en cuestión es una auténtica basura. Vamos, algo así como "Crepúsculo"… pero para hombres.

Y mientras tanto, Hidalga Erenas pierde el tiempo con otras actividades tales como ser guionista, director, actor, músico, técnico de sonido, dibujante, teleoperador, administrativo, dependiente de tienda, comercial e incluso parado, a

la espera del día en el que pueda dejar de vivir del aire para comenzar a vivir del arte.

Cualquier consulta, halago o insulto que tengaís, podéis remitiros a: hidalga_erenas@hotmail.com

About these ads

You May Like

- 1.

Me gusta 52 Tweet 18 Compartir 1

Correo electrónico

Google+ Javier Melendez Martin Seguir

Relacionado

Algunas sugerencias para… Cómo hacer "cine de autor" Entrevista: Rubén García-…

En "reflexión sobre la escritura" En "reflexión sobre la escritura" En "entrevistas a profesionales"

24 noviembre 2013 [http://lasolucionelegante.wordpress.com/2013/11/24/arquetipos-y-viaje-del-heroe/]

3 respuestas

3 pensamientos en “Los Arquetipos y el Viaje del Héroe, aplicados a la creación de historias (firma invitada)”